

OS JOGOS NO COMPUTADOR

147

“Arrastando-se de encontro ao centro galáctico, uma forma de vida cancerosa de proporções planetárias alimenta-se do próprio espaço-tempo, subvertendo-o e moldando-o à sua forma, criando a própria versão, numa paródia de procriação. Chamavam-lhe “A Vida Que Se Tornara Louca”. Chamava-se “Oncabloc”... Os Sapiens do planeta Terra... acabaram por chegar ao Centro Galáctico, apenas para encontrar o caos reinante. O poder e riqueza de uma cultura ancestral havia sido absorvido pelo Oncabloc... **Amnios** foi criado pelas mentes ancestrais, numa necessidade de pôr fim ao desconhecido mal...”

Esta é a história, com um distinto sabor a “déjà vu” de suporte a uma das mais recentes produções da Psygnosis.

Apesar desta “lenga-lenga” e das “reais” informações do jogo pertencerem ao manual, não traduzido em português a firma distribuidora (Portidata) teve o cuidado de incluir um suplemento de instruções em português que, apesar do aspecto simples de uma vulgar fotocópia, situa o jogador na história e fornece todas as demais informações, dispensando mesmo (ou qua-

se) a leitura do manual original.

“Amnios” é, apesar de se tratar de um jogo de tiros e imensa acção, uma complicação de “jogo”. Tudo se passa simultaneamente: os inimigos atacam, há objectos para recolher e outros tantos para localizar, sendo também necessário saber quando e quais utilizar.

Embora o “mecanismo” seja combater um “caos orgânico”, esse mesmo “caos” é arrastado à jogabilidade.

Os controlos recorrem ao sistema da rotação esquerda/direita e avançar, sendo pouco apropriado para um “tiro n’eles”. Este género sempre foi simples até a Psygnosis se lembrar de pôr alguma “lenha na fogueira”.

Alguns destes “toros” são a variedade de objectos: DNA (ou ADN) coloridos com múltiplos efeitos, saca-olhos, humanóides, bombas...

O problema é distingui-los entre si e das criaturas hostis. A



"AMNIOS"

agitação no ecrã é de tal modo intensa que o jogador mal tem tempo para pensar.

A ajudar (???) esta complicada tarefa é disposto um pequeno monitor (bioscanner) no canto inferior direito. A cada cor corresponde uma determinada classe, extremamente útil aos jogadores ágeis, capazes de tomar atenção a tudo que passa no ecrã...

São no total 10 planetas terríveis, dotados de monstros e muita acção. O uso de códigos de acesso facilita a passagem a níveis avançados, mas... não deixa de ser difícil!

Tecnicamente, em particular nos gráficos e animação, está ao nível dos restantes trabalhos desta firma. Sempre excelentes! Usufrui de uma paleta de cores fabulosa, nada ficando atrás de muitas arcadas. A animação responde na mesma palavra.

Sob o aspecto sonoro, a Psygnosis desceu de qualidade, além de poucos e simples efeitos, não há nada a apontar.

Os adeptos de jogos de naves interessados nesta aquisição preparem-se para o maior desafio desde sempre.

Nome: "Amnios"
Género: Acção/naves
Gráficos: 85% - Animação: 85%
Som: 75% - Originalidade: 78%
Jogabilidade: 65% - Total: 78%
P.V.P.: 7 995\$00

Esta semana regressam os clubes e os leitores que pretendem trocar “software” por correspondência. No entanto, lembramos que a venda de cópias (“software” não original) é ilegal e punível pela lei vigente.

- **Schneider Euro PC II**, Hel-der, telefone 2030512 (entre as 18 e 19h)

- **Spectrum +2A com “joystick”**, Sérgio Delgado, lote D, 1º, St Iria de Azóia, Lisboa, telf: 9596456

“Over Games” - Pedro e Rui Vieira, Rua Garrett, 8, 8500 Portimão

“!!!!” (ainda não escolheram um nome!) — Eurico Oscar Covas, Rua Alexandre Herculano, N.º 57, r/c frente, Candal, 4400 Vila Nova de Gaia

Prosseguimos com os leitores interessados na troca de “software” por correspondência. Ei-los:

Humberto Gomes Sintra, Quintinha da Guarda, 2450 Sítio da Nazaré (telf: 062/553962), é possuidor de um Commodore 64 com uma “drive”.

Bruno Lee Lai, Praceta Florbela Espanca, prédio B, 1º eq, Vialonga, pretende entrar em contacto com possuidores de compatíveis PC com a placa VGA.

Hugo Ricardo Rebelo, residen-

te na rua Afonso Costa, N.º 6, 2500 Caldas da Rainha, utiliza um Commodore Amiga 500 e deseja trocar jogos para o mesmo computador.

Finalizamos com o pedido do clube “Sputnik Soft”, após a conclusão do programa “Racer Tracker”, pretendem um desenho de apresentação vistoso e, para tal, contam com a colaboração dos leitores e grafistas. Os interessados em colaborar neste projecto podem remeter os trabalhos numa cassete para o endereço: Largo da República, 16, Vieira de Leiria, 2455 Monte Real.

O desenho vencedor é contemplado com um original do “Racer Tracker”. Entretanto, continuamos à espera deste jogo, não se esqueçam...

SECÇÃO do LEITOR

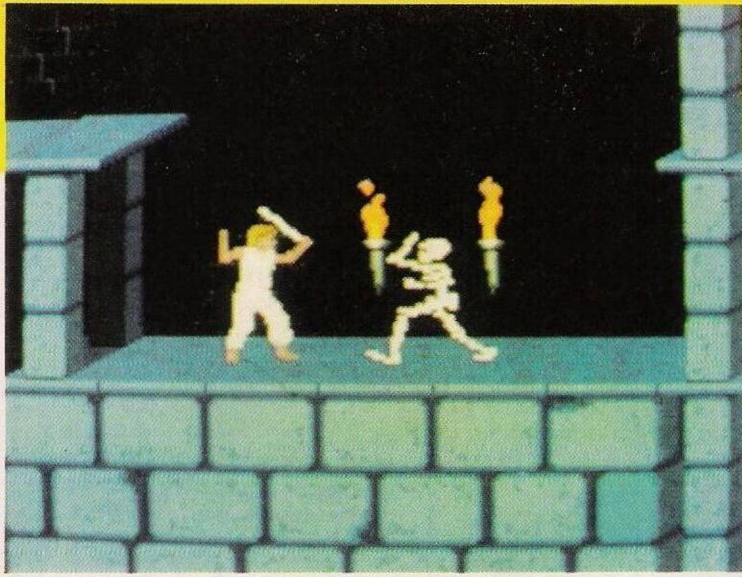
Primeiro os pequenos anúncios de venda.

- **Spectrum +2 com monitor monocromático e 2 “joysticks”**, Aires Marques, Rua Principal, Guia-Oeste, 3125 Guia, telf: 036/951447

Continuamos com os clubes de informática, dedicados à troca de programas, dicas e todas as demais informações.

“Sputnik Soft” - Luís Eduar-do Gouveia, Largo da República, 16, Vieira de Leiria, 2425 Monte Real

147



Começamos com algum material para as consolas.

Sega Master System:

"Shinobi" - Quando o desenho do ninja mascarado surgir no ecrã, carregar em "baixo" e no botão "dois" para seleccionar o nível.

"Teddy" - Premir em Cima, Baixo, Esquerda e Direita para ter acesso ao menu secreto no decorrer da acção (repetir esta operação).

"Golden Axe" - Quando os créditos terminarem, carregar no manípulo para cima e nos dois botões para continuar o jogo Spectrum:

"Robocop II" - Escolher "MSYULE" na redefinição de teclas e durante o jogo carregar em "GTI" para avançar um nível **"Myth"** - Poke 61596,100.

"Turtles" - Poke 44102,201 ou premir simultaneamente em 1,5,6,7,A,C, para obter energia ilimitada.

Compatíveis PC:

"Prince of Persia" - Carregar em Shift e T para incrementar o número de vidas, Shift e K, elimina as guardas.

"Arkanoid 2" - Premir F10 e F9 para a selecção do nível.

Depois do material gentilmente enviado pelos leitores **"Sputnik Soft"**, **Bruno Lee Lai**, **"Over Games"** e **Luís Manuel Guerra** prosseguimos esta rubrica com a solução do **"Space Quest III"**, cujo final já se ad-

vinha:...

...No ecrã à esquerda por onde entrámos (na passada edição), apanhamos a fotografia do chefe da Scumsoft: Elmo Pug ("get photo") e, dirigimo-nos para a esquerda para junto da máquina fotocopiadora.

Depois de tirada a cópia ("use machine"), colocamos a foto no local original ("put photo in wall"), pois tornou-se num objecto inútil, e saímos desta zona usando e entrada dos escritórios.

A única saída é a norte, no canto superior direito. Atravessamos o labirinto e, ao entrarmos na nova ala, reparamos à esquerda em vários empregados a trabalharem em terminais. Mais grave é o "incentivo" que estas criaturas recebem: um terrível chicote para acelerar o ritmo de trabalho.

Mais à direita é o escritório do chefe; não podemos entrar nesta sala porque está ocupada; temos que esperar por uma oportunidade.

Entretanto saímos pela varanda (canto superior direito) e, no exterior, temos a visão da nossa

nave, junto de uns tantos caças da Scumsoft. Voltamos para a sala anterior e já podemos entrar no escritório porque está desocupado.

Apanhamos o objecto deixado na mesa: um cartão de acesso ("get keycard") e saímos na direcção sul, regressando à zona dos contabilistas. Voltamos a atravessar o labirinto, caminhando na mesma direcção e encontramos (no lado direito do corredor) uma porta com um leitor de cartões e um "scanner" facial.

Para abriremos a porta, aproximamo-nos do leitor e inserimos o cartão ("insert keycard"). Segundos depois a máquina pede uma leitura facial. Ludibriamos o sistema de segurança colocando a fotocópia ("show photo to machine").

A porta abre-se e entramos. Em frente encontramos dois homens envolvidos por uma substância gelatinosa. São decerto as duas figuras que pediram auxílio.

Um abismo separa-nos dos "two guys", mas basta premir um botão ("press button") para

acionar uma plataforma permitindo a passagem. Junto deles utilizamos o vaporizador ("use vaporizer") e, subitamente, a plataforma recolhe-se para dar lugar a novas passagens, infelizmente guardadas por soldados. É uma cilada:

Pouco depois surge Elmo Pug que se congratula pelo esquema armado. Somos escoltados até à arena onde iremos defrontar o o temível Pug.

Cada personagem entra na armadura "robot" e dá início o combate final.

As teclas que movimentam o "robot" são as seguintes: "J" para soquear o oponente; "M" defende, e os cursores.

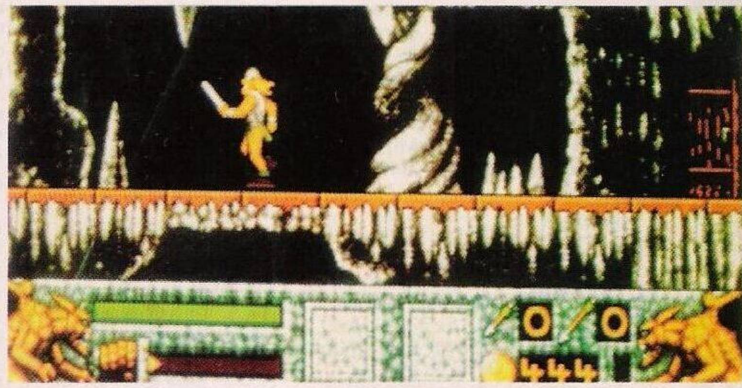
O fundamental é uma boa estratégia e gravar uma situação sempre que for necessário. Não basta atacar sempre, pois este acto também é desgastante. A defensiva também serve para recuperar energia.

Se ganharmos, o "robot" da Elmo Pug cai e abre um buraco numa das paredes da arena. Saímos por essa abertura com os dois personagens resgatados e entramos na nave.

E "voilà"! Dito e feito, é já na próxima semana o final desta empolgante aventura.

Não percam! Continuem sempre a escrever-nos para **"Correio da Manhã, "Os jogos no Computador"**. Rua Mouzinho da Silveira, 27, 2º, 1200 Lisboa.

POKES & DICAS



PC 4.995\$

SERÁS CAPAZ?

WOLFIEV

AMIGA 4.995\$

A MAIS ESPECTACULAR CONVERSÃO PARA COMPUTADOR DE UM JOGO DE MÁQUINAS!

EDIÇÃO PORTUGUESA. DISTRIBUIÇÃO EXCLUSIVA PORTIDATA LDA. FAX - 082 41 63 56

WOLFIEV

UMA ADAPTAÇÃO DE CINCO ESTRELAS BRILHANTEMENTE CODIFICADA COM IMPRESSIONANTE ATENÇÃO A TODOS OS DETALHES